

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN LCD PROYEKTOR DAN MODEL

PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH, EFEKTIFKAH?

Eko Hadi Purnomo^{1a*}, Endang Surjati^{1b}, Onik Farida Ni'matullah^{1c}

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48, 65148, Malang

e-mail: ^aekohadipurnomo820@gmail.com, ^bsurjati@unikama.ac.id, ^conikfarida@unikama.ac.id

*ekohadipurnomo820@gmail.com

Received: 08 Mei 2024; Revised: 19 Juli 2024; Accepted: 04 November 2024

Abstract: *This study aims to: (1) analyze the effect of the use of LCD projectors and problem-based learning models (PBM) on the learning outcomes of elementary school students, (2) analyze the influence of the use of LCD projectors on student learning outcomes, (3) analyze the influence of problem-based learning models (PBM) on student learning outcomes. This research is quantitative. Data collection techniques include; observations, questionnaires, and documents. The results of the study show that: 1). There is a significant influence between the use of LCD projector (X1) and the problem-based learning model (PBM) (X2), on the learning outcomes of students in grades IV and V in cluster 7, which is 70.005% with a significant value of 0.000. 2). The use of LCD has a positive effect on the learning outcomes of students in grades IV and V in cluster 7, which is 50.71% or can be rounded up to 51%. 3). The problem-based learning model (PBM) has a positive effect on the learning outcomes of grade IV and V students in cluster 7 by 58.87% or if rounded to 59%. The conclusion of the study is that there is a significant influence between the use of LCD projectors (X1) and problem-based learning models (PBM) (X2), on the learning outcomes of students in grades IV and V in cluster 7.*

Keywords: *Student Learning Outcomes; LCD Projectors; Problem-Based Learning Models*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pengaruh penggunaan LCD proyektor dan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar siswa SD, (2) menganalisis pengaruh penggunaan LCD proyektor terhadap hasil belajar siswa, (3) menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bersifat kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi; observasi, kuesioner, dan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan LCD proyektor (X₁) dan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) (X₂), terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 yaitu sebesar 70,005% dengan nilai signifikan sebesar 0,000. 2). penggunaan LCD berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 yaitu sebesar 50,71% atau bisa dibulatkan menjadi 51%. 3). Model pembelajaran berbasis masalah (PBM) berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 sebesar 58,87% atau jika dibulatkan menjadi 59%. Simpulan penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan LCD proyektor (X₁) dan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) (X₂), terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa; LCD Proyektor; Model Pembelajaran Berbasis Masalah

How to Cite: Hadi, Eko, P., Surjati, E., & Farida, Onik, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan LCD Proyektor dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Efektifkah?. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18(2), 93-103. <https://doi.org/10.21067/jip.v18i2.10027>



Pendahuluan

Suasana pembelajaran merupakan hal utama dalam mendukung hasil belajar siswa. Terutama ketika sudah terlihat kondisi peserta didik mulai jenuh, kurang konsentrasi serta tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru. Tuntutan guru ketika menyampaikan materi, harus mampu mengemas materi pelajaran menjadi hal menarik, mampu menstimulasi siswa dan memberikan respon terhadap apa yang sedang dibahas.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 11 Ayat 1 “Mengamanatkan kepada pemerintah dan pemerintah daerah untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara”.

Tingkat kreatifitas guru ketika menyampaikan materi pelajaran, nantinya memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2016:3) hasil belajar siswa berupa perubahan tingkah laku dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Meningkatkan hasil belajar siswa memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga perlu dipahami juga tentang media pembelajaran. Arsyad (2017:10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Ada beberapa fasilitas pembelajaran salah satunya melalui penggunaan VCD (*Video Compact Disc*), audio, gambar, dan LCD (*Liquid Crystal Display*).

Berdasarkan penelitian dari Sarminto, (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor terhadap Hasil Belajar Siswa pada IPS”. Metode penelitian menggunakan deskriptif dalam bentuk studi hubungan. Hasil penelitian menjelaskan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi kondisi di lokasi penelitian, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran IPS. Dimana beberapa permasalahan diantaranya pembelajaran masih berpusat pada guru, kurang optimalnya penggunaan media serta sumber belajar sehingga munculnya kesan pembelajaran IPS membosankan, monoton dan tidak menarik perhatian siswa. Kondisi ini berdampak dimana para guru harus membuat suasana pembelajaran kondusif dan membuat siswa selalu berfikir kreatif. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah membuat siswa pasif serta tidak jarang hanya mengandalkan materi pembelajaran dari guru, bukan mencari hal baru disekitar lingkungan belajar untuk dibahas bersama. Kondisi inilah membuat rendahnya motivasi siswa untuk menemukan hal-hal baru untuk pembelajaran berdampak rendahnya hasil belajar.

Siswa di Gugus 7 Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan Propinsi Jawa Timur yang pasif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terbukti melalui hasil observasi, maka ditemukan nilai hasil belajar siswa belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 77 untuk IPS. Berdasarkan hasil observasi lebih lanjut maka ditemukan kondisi di lokasi penelitian yaitu (1) dominasi guru kelas menggunakan metode klasikal karena daya tangkap siswa rendah sehingga diperlukan penjelasan berulang-ulang dalam menyampaikan materi, (2) sesi tanya jawab siswa pasif sehingga komunikasi dua arah sulit dilaksanakan, (3) kurang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti LCD proyektor dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa dituntut fokus pada buku tematik dari sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, tujuan penelitian diantaranya (1) Untuk menganalisis pengaruh penggunaan LCD proyektor dan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar siswa SDN di Gugus 7 Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan, (2) menganalisis pengaruh penggunaan LCD proyektor terhadap hasil belajar siswa SDN di Gugus 7 Kecamatan Proppo

Kab. Pamekasan dan (3) menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar. Sehingga peneliti merumuskan judul penelitian “Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Gugus 7 Melalui Penggunaan LCD Proyektor Dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) di Kecamatan Proppo, Kabupaten Pamekasan.

Metodologi

Peneliti memilih menggunakan jenis penelitian kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah dan menganalisis hasil penelitian dalam bentuk data numerik untuk menjelaskan, memprediksi dan mengontrol fenomena yang terjadi di lokasi penelitian. Menurut Sugiyono (2018:13) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi hubungan antar variabel. Adapun alasan peneliti memilih menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena ingin mengetahui hubungan antar variabel. Dalam penelitian ini ada dua variabel bebas yang dipakai yaitu penggunaan LCD proyektor (X_1), model pembelajaran berbasis masalah (PBM) (X_2), serta variabel terikat yaitu hasil belajar (Y). Sehingga bisa mengetahui korelasi antara penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran dengan hasil belajar siswa berupa data numerik.

Peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data penelitian, diantaranya:

1. Observasi adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengamati secara langsung suatu objek tertentu dengan tujuan memperoleh sejumlah data dan informasi terkait objek tersebut, dalam hal ini peneliti melakukan observasi ke objek penelitian terkait yang berada di wilayah Gugus 7.
2. Angket digunakan untuk memperoleh data dan mengetahui respon serta dampak dari penggunaan media LCD proyektor dan penerapan model PBM.
3. Dokumen digunakan untuk mengambil nilai hasil belajar dari nilai raport PTS.

Adapun pengumpulan data peneliti mengklasifikasikan beberapa komponen data penelitian diantaranya populasi dan sampel. Arikunto (2018:130) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa SDN di Gugus 7 Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan. Adapun rincian populasi sebagai berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Asal sekolah	Σ siswa di Kelas		Total siswa
		4	5	
1	SDN Karang Anyar	22	20	42
2	SDN Toket 1	20	34	54
3	SDN Toket 2	20	20	40
4	SDN Samiran 2	21	18	39
5	SDN Samiran 3	19	15	34
Total				209

(Sumber: data diolah, 2023)

Sampel menurut Sugiyono (2018:118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Oleh karena itu untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili). Menentukan sampel menggunakan *Teknik Purposive Sampling*, yakni menurut Sugiono (2018:82) adalah merupakan teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel sesuai dengan pengetahuan peneliti terhadap penelitian (berdasarkan tujuan atau masalah dari



penelitian). Sampel penelitian yakni populasi (siswa kelas IV dan V dalam satu gugus) yang berjumlah 209 siswa. siswa kelas IV dan V gugus 7 nilai akademik rata-rata memiliki kesamaan dalam penguasaan dan pemahaman materi yang memiliki permasalahan belum tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) di mata pelajaran IPS. Teknik analisis statistik inferensial digunakan mengetahui pengaruh variabel bebas (Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor Dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN di Gugus 7 Kecamatan Proppo Kab. Pamekasan) baik secara bersama-sama maupun secara parsial. Dengan taraf signifikansi 0.5%, teknik ini menggunakan komputer melalui program *SPSS seri 22.0 for windows*.

Adapun regresi linear berganda dinyatakan dalam persamaan matematika sebagai berikut: $Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + e$ (Arikunto, 2014)

Keterangan:

Y : Variabel terikat

X : Variabel bebas

a : Konstanta

b : Koefisien regresi

1. Uji Asumsi Klasik

Asumsi klasik adalah yang dilakukan terlebih dahulu sebelum pengujian hipotesis dengan dialukan pengujian terjadinya penyimpangan terhadap asumsi klasik. Dapat dilihat dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Uji Multikolinearitas

Menurut Ghozali, (2018:129) uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas atau independen. Jika variabel independen saling berkorelasi maka dapat disebutkan variabel ini sangat tidak ortogonal. Variabel yang ortogonal adalah variabel independen yang nilainya korelasi antara sesama variabel independen yang artinya sama dengan nol (0). Untuk menemukan adanya multikolinearitas dengan hipotesis:

Tolerance value < 0,10 atau VIF > 10: terjadi multikolinearitas

Tolerance value > 0,10 atau VIF < 10: tidak terjadi multikolinearitas

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji terjadinya perbedaan *variance residual* periode pengamatan keperiode yang lain. Ghozali, (2018:131), Uji heteroskedastisitas ini untuk mengetahui dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari *residual* satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi sangat baik yaitu tidak terjadinya heteroskedastisitas. Dasar pengambilan keputusan menurut (Ghozali, 2018:131) yaitu: 1) Jika ada pola tertentu seperti titik yang membentuk pola tertentu yang teratur maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas, 2) Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik menyebar dibawah angka 0 dan y, maka tidak heteroskedastisitas.

c. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, variabel dependen (hasil belajar siswa SDN di GUGUS 7 Kecamatan Proppo Kab. Pamekasan), variabel independen (pengaruh penggunaan LCD proyektor dan model pembelajaran berbasis masalah (PBM)). Suatu data yang membentuk distribusi normal bila jumlah di atas dan dibawah rata-rata adalah sama. Demikian juga dengan simpangan bukannya (Sugiyono, 2016:82).

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. Besarnya koefisien determinasi ini adalah nol (0) sampai dengan satu (1). Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel independen sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu (1) berarti variabel-variabel memberikan

hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel independen (Ghozali, 2013:184).

3. Uji Hipotesis

a. Uji Signifikan Simultan (F)

Secara simultan, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji F. Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat (Ghozali, 2018:150). Kriteria pengambilan keputusan yaitu: 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, H_0 diterima H_a ditolak, untuk $\alpha = 5\%$, 2) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, H_a diterima H_0 ditolak, untuk $\alpha = 5\%$.

b. Uji Signifikan Parsial (t)

Dengan parsial pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t, uji statistik (t) pada dasarnya menunjukkan bahwa seberapa jauh pengaruh suatu variabel penjelas atau independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen (Ghozali, 2018:149). Kriteria dalam pengambilan keputusan adalah: 1) Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, H_0 diterima H_a ditolak, untuk $\alpha = 5\%$, 2) Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, H_a diterima H_0 ditolak, untuk $\alpha = 5\%$.

Hasil

Dalam penelitian ini ada dua variabel bebas yang dipakai yaitu penggunaan LCD proyektor (X_1), model pembelajaran berbasis masalah (PBM) (X_2), serta variabel terikat yaitu hasil belajar (Y).

1. Penggunaan LCD Proyektor (X_1)

Variabel penggunaan LCD proyektor (X_1) terdiri dari indikator yaitu pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, siswa semakin aktif. Indikator-indikator tersebut dibuat 8 pertanyaan dengan skor 1 – 5 dari setiap pertanyaan. berikut hasil rekapitulasi variabel penggunaan LCD proyektor

Tabel 2. Penggunaan LCD Proyektor

Item	5		4		3		2		1	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	75	35.9	72	34.4	32	15.3	30	14.4	-	-
2.	96	45.9	50	23.9	63	30.1	-	-	-	-
3.	84	40.2	53	25.4	72	34.4	-	-	-	-
4.	90	43.1	73	34.9	39	18.7	7	3.3	-	-
5.	82	39.2	51	24.4	69	33.0	7	3.3	-	-
6.	84	40.2	53	25.4	72	34.4	-	-	-	-
7.	90	43.1	73	34.9	39	18.7	7	3.3	-	-
8.	80	38.3	48	23.0	74	35.4	7	3.3	-	-
Σ	681	325,9	473	226,3	460	219,6	58	27,6	-	-
Rata-rata	84	40,73	57	28,28	57	27,45	11	5,52	-	-

(Sumber data, di oleh 2023)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dari jumlah 8 butir soal tentang variabel penggunaan LCD proyektor diperoleh jawaban responden 84 orang atau setara dengan 40,73% yang menjawab sangat setuju, 57 orang atau setara dengan 28,28% menjawab setuju, 57 orang atau setara dengan 27,45% menjawab ragu-ragu, dan 11 orang atau setara dengan 5,52% menjawab tidak setuju,

dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan LCD responden lebih banyak menjawab sangat setuju dengan persentase 40,73%. Berdasarkan dari hasil analisis distribusi frekwensi, responden banyak yang menjawab sangat setuju yaitu mencapai 40,73% yang mengandung makna bahwa siswa sangat setuju jika guru saat mengajar menggunakan LCD proyektor, namun untuk memperkuat hasil temuan sementara ini perlu perlu dibuktikan dengan pengujian uji t.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (X_2)

Variabel Model Pembelajaran berbasis masalah (X_2) terdiri dari indikator yaitu orientasi pada masalah, mengorganisasi belajar, membimbing individu/kelompok, mengembangkan, menyajikan analisis dan evaluasi. Indikator-indikator tersebut dibuat 12 pertanyaan dengan skor 1 – 5 dari setiap pertanyaan. berikut hasil rekapitulasi variabel interaksi teman sebaya.

Tabel 3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (X_2)

Item	5		4		3		2		1	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	112	53.6	58	27.8	39	18.7	-	-	-	-
2.	115	55.0	29	13.9	65	31.1	-	-	-	-
3.	126	60.3	21	10.0	62	29.7	-	-	-	-
4.	119	56.9	57	27.3	30	14.4	3	1.4	-	-
5.	115	55.0	29	13.9	65	31.1	-	-	-	-
6.	108	51.7	58	27.8	43	20.6	-	-	-	-
7.	97	46.4	58	27.8	47	22.5	7	3.3	-	-
8.	134	64.1	28	13.4	40	19.1	7	3.3	-	-
9.	112	53.6	58	27.8	39	18.7	-	-	-	-
10.	115	55.0	29	13.9	65	31.1	-	-	-	-
11.	108	51.7	58	27.8	43	20.6	-	-	-	-
12.	111	53.1	24	11.5	74	35.4	-	-	-	-
Σ	926	443	338	161,9	391	187,1	17	8	-	-
Rata	115	55,37	41	20,23	48	23,38	5	2,66	-	-

(Sumber data di oleh tahun 2023)

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa dari jumlah 12 butir soal tentang variabel pembelajaran berbasis masalah (PBM) diperoleh jawaban responden 115 orang atau setara dengan 55,37% yang menjawab sangat setuju, 41 orang atau setara dengan 20,23% menjawab setuju, 48 orang atau setara dengan 23,38% menjawab kurang setuju, dan 5 orang atau setara dengan 2,66% menjawab tidak setuju, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBM) responden banyak menjawab sangat setuju dengan persentase 55,37%. Berdasarkan dari hasil analisis distribusi frekwensi, responden banyak yang menjawab sangat setuju yaitu mencapai 55,37% yang mengandung makna bahwa siswa sangat setuju jika guru saat mengajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, namun untuk memperkuat hasil temuan sementara ini perlu perlu dibuktikan dengan pengujian uji t.

3. Hasil Belajar Siswa (Y)

Variabel hasil belajar diambil dari ulangan harian yang diberikan oleh peneliti setelah diberikan materi menggunakan pembelajaran berbasis masalah (PBM), berikut hasil belajar yang dapat peneliti himpun kemudian dianalisis untuk diperoleh nilai rata-rata, minimal dan maksimal;

Tabel 4. Rata-Rata Hasil Belajar

N	Valid	209
	Missing	0
Mean		86.9665
Minimum		77.00
Maximum		100.00

(Sumber data di olah tahun 2023)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa data hasil belajar diambil dari 209 yang terdiri dari siswa kelas IV dan V, rata-rata nilai sebesar 86,96, nilai minimum sebesar 77,00 dan nilai maksimum sebesar 100.

Tabel 5. Hasil Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	77.00	13	6.2	6.2	6.2
	78.00	18	8.6	8.6	14.8
	80.00	30	14.4	14.4	29.2
	85.00	32	15.3	15.3	44.5
	87.00	13	6.2	6.2	50.7
	88.00	20	9.6	9.6	60.3
	90.00	43	20.6	20.6	80.9
	95.00	10	4.8	4.8	85.6
	96.00	10	4.8	4.8	90.4
	98.00	10	4.8	4.8	95.2
	100.00	10	4.8	4.8	100.0
Total		209	100.0	100.0	

(Sumber data di olah tahun 2023)

Berdasarkan tabel di atas maka peneliti dapat menginterpretasikan bahwa masih terdapat siswa dengan nilai batas minimal yaitu nilai 77 dan 78 dengan total sebanyak 31 siswa atau setara dengan persentase 14,8%. Dengan ini tentu guru kelas jangan merasa puas, namun perlu dilakukan upaya seperti menambah proyek atau tugas agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.

Pembahasan

A. Pengaruh penggunaan LCD proyektor dan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Di Gugus 7 Kecamatan Proppo Kab. Pamekasan

Secara simultan atau secara bersama-sama menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan LCD proyektor (X_1) dan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) (X_2), terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan yaitu sebesar 70,005% dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Berdasarkan hasil penelitian di atas dan didukung dari beberapa penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Darmawati. 2022 dengan judul penelitian yaitu *"The Effectiveness of Using LCD Projectors in Increasing Interest in Learning PAI Student of SMPN 3 Lemito Pohuwato District"* adapun hasil penelitiannya yaitu memang ada pengaruh yang signifikan variabel penggunaan LCD terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sampson Kwadwo. 2022 dengan judul



penelitian "*The Influence of Problem Based Learning on Students' Chemistry Learning Outcomes*" hasil penelitian yang dilakukan oleh Sampson yaitu ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa.

LCD proyektor dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa karena beberapa hal diantaranya ialah (1) merupakan yang digunakan untuk menampilkan video, gambar atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, sehingga siswa dapat melihat secara langsung mengenai materi yang disampaikan oleh guru, misalnya jika guru menjelaskan tentang pasar maka diputar video tentang pasar, jika bicara konflik sosial maka tinggal ditayangkan segerombolan orang yang sedang berkonflik, bisa juga langsung menjelaskan dampak negatif yang ditimbulkan dari kejadian konflik tersebut. (2) LCD proyektor merupakan salah satu alat optik dengan sistem optik yang efisien, sehingga menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan atau menggelapkan lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.

Berdasarkan dukungan kajian empiris di atas maka peneliti mempunyai keyakinan bahwa secara bersama-sama penggunaan LCD proyektor (X_1), model pembelajaran berbasis masalah (PBM) (X_2) terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan yaitu sebesar 70% dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Sedangkan sisanya sebesar 30% ditentukan oleh variabel/faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini seperti; fasilitas belajar, pendidikan orang tua, jarak rumah dan lain sebagainya.

Penggunaan LCD membuat siswa lebih fokus karena tampilan materi bervariasi dan visual menarik. Bagi guru, adanya LCD sangat membantu namun dituntut kreatif, apabila tidak kreatif menyajikan materi pembelajaran mengoptimalkan media LCD maka materi tidak menarik. Bagi siswa, pengalaman belajar meningkat karena siswa bisa menentukan sendiri materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan, meningkatkan motivasi belajar setiap materi pembelajaran yang dijelaskan guru. Jika ditinjau dari pola komunikasi maka terjadi dialog antara guru dan siswa selama pembelajaran. Sehingga pola interaksi lebih luas. Melalui pola komunikasi lebih luas bisa digunakan dalam kelas memiliki siswa banyak. Tampilan materi pelajaran melalui LCD Proyektor mampu membuat pandangan siswa fokus pada layar monitor, Guru dapat menjelaskan materi pelajaran secara runtut dan terarah karena sudah terprogram dalam power point.

Penjelasan mengenai dampak positif yang ditimbulkan oleh LCD proyektor tersebut juga bisa dirasakan langsung peneliti di SDN Di Gugus 7 Kecamatan Proppo Kab. Pamekasan, yakni siswa merasa lebih mudah memahami materi jika menggunakan bantuan LCD proyektor, siswa bisa berorientasi aktif di setiap materi seolah-olah juga hadir sesuai dengan materi pembelajaran.

B. Pengaruh menggunakan LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan secara parsial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan LCD (X_1) terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan LCD berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan yaitu sebesar 50,71% atau bisa dibulatkan menjadi 51%. Artinya semakin sering guru menggunakan bantuan LCD proyektor maka hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan semakin baik pula.

Hasil analisis di atas merupakan hasil informasi yang sangat penting mengenai penggunaan LCD proyektor. Media pembelajaran LCD Proyektor merupakan salah satu media elektronik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. LCD Proyektor dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajar dan pelajar lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Menggunakan media LCD Proyektor juga dapat membantu guru agar dapat mengembangkan teknik pengajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal. Melihat sedemikian pentingnya proses belajar mengajar



dan peranan guru, maka dalam pengembangan ilmu pengetahuan perlu dikembangkan sikap dan perilaku belajar yang dapat menumbuhkan minat belajar secara wajar. Untuk itu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, khususnya media LCD Proyektor dapat dijadikan alternatif dalam hal tersebut.

Hasil penelitian di atas didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Joko Sarminto. 2020, Mar'atul Qibtiyyah, 2020. Yang intinya ialah berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Kemudian dilanjutkan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Samsul Hariadi. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran berbasis masalah, prestasi akademik dan sikap mereka terhadap mekanik berkorelasi positif.

Joko Sarminto. 2020. Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kls X SMA Negeri 9 Pontianak.

Hasil penelitian ini kita bisa menyadari dan memahami bahwa dalam proses belajar mengajar penggunaan media sangat berpengaruh besar dalam pencapaian hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Untuk itu seorang guru tidak hanya dituntut menguasai bahan pelajaran tetapi juga terampil menggunakan media dalam proses belajar mengajar tersebut. Salah satu alasan penggunaan LCD proyektor adalah terkait dengan manfaat media pembelajaran bagi keberhasilan belajar mengajar di kelas. Media yang dipergunakan tentunya disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran itu sendiri, sebab tidak semua media cocok untuk setiap jenis materi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dan didukung oleh beberapa penelitian terdahulu maka peneliti mengambil kesimpulan “menggunakan proyektor tentu saja lebih mudah, selain itu anak-anak jadi bersemangat belajar karena belajar sambil nonton video”. Oleh karena itu penggunaan media LCD proyektor dinilai sangat tepat untuk dipakai dalam proses mengajar khususnya mata ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Penjelasan mengenai dampak positif yang ditimbulkan oleh LCD proyektor tersebut juga bisa dirasakan langsung oleh saya sendiri selaku peneliti di SDN Di Gugus 7 Kecamatan Proppo Kab. Pamekasan, dengan bantuan, siswa merasa lebih mudah memahami materi jika menggunakan bantuan LCD proyektor, siswa merasa seolah-olah juga hadir di tengah-tengah pasar atau konflik saat LCD proyektor dinyalakan, dengan hasil demikian ini maka tentu nilai hasil belajar semakin membaik. Adanya bantuan visualisasi materi menggunakan LCD proyektor tersebut tentu memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh peneliti, yang tentunya kelak juga akan dipraktikkan oleh guru mata pelajaran setelah penelitian ini, dari sini peneliti juga mengambil kesimpulan bahwa siswa saat nilainya kurang bukan berarti sedang mengalami sumber daya manusia yang rendah tetapi mereka mengalami titik jenuh karena model pembelajaran dari bapak dan ibu guru memang perlu dikembangkan kembali.

C. Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan secara parsial menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan. Dapat disimpulkan bahwa Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBM) berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan sebesar 58,87% atau jika dibulatkan menjadi 59%. Artinya semakin sering guru menggunakan model pembelajaran PBL maka hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo



Kab. Pamekasan akan lebih baik lagi.

Dilihat dari hasil temuan tersebut, pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan. Kita sadari bahwa bagaimanapun juga model pembelajaran berbasis masalah (PBM) merupakan model pembelajaran yang sangat penting untuk digunakan, apalagi sekarang memasuki era digital, model pembelajaran menjadi lebih mudah digunakan dengan berbagai macam tutorial yang bisa diperoleh dan dipelajari oleh bapak dan ibu guru.

Para guru harus menyadari pentingnya mengenai penggunaan model pembelajaran di kelas, tentu tidak semua materi bisa menggunakan model PBL ini, namun setidaknya dengan hasil penelitian ini para guru memiliki banyak referensi mengenai manfaat dari penggunaan model pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar salah satunya ditentukan oleh model mengajar yaitu bagaimana cara guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Oleh karena salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan model sebagai salah satu komponen dalam pendidikan yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (2006:74) yang mengatakan model adalah strategi pengajaran yang dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Hasil temuan di atas didukung oleh penelitian terdahulu yaitu Salim, 2020, Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) terhadap Pencapaian Hasil Belajar Matematika Siswa, adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model PBM terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian yang lain disebutkan Setyo Eko Atmojo, 2020, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pengelolaan Lingkungan, adapun hasil penelitiannya yaitu disimpulkan bahwa pembelajaran materi pengelolaan lingkungan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII A di SMP Bhakti Kedungtuban Blora. Kemudian pada penelitian yang lain yaitu Pinar Celik Fatih Onder. 2021. *The effects of problem-based learning on the students' success in physics course*. Terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara yang menggunakan PBL dan tidak, PBL berpengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa.

Kepada guru, terutama guru Mata Pelajaran IPS sebaiknya dalam melakukan pengajaran dengan model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran berbasis masalah (PBM) dan Konvensional (Ceramah). Jangan hanya terpaku dengan gaya menjelaskan, berceramah dan membaca buku yang secara tidak langsung membuat siswa menjadi tidak dalam kegiatan belajar. Banyak cara sederhana yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam menumbuhkan semangat siswa diantaranya dengan menggunakan model.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pada kelas IV dan V di gugus 7 Kec. Proppo Kab. Pamekasan, ditemukan jika selama ini siswa memang selalu dihadapkan pada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional (Ceramah), sehingga siswa merasa bosan karena tidak menemukan tantangan yang berarti saat belajar di kelas. Setelah menemukan masalahnya maka saya sebagai peneliti memberikan masukan kepada siswa, jika ada yang kurang paham mengenai penjelasan guru maka jangan malu dan takut, sampaikan saja agar guru kalian bisa paham dengan apa yang kalian inginkan.

Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis secara mendalam maka peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan LCD proyektor dan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar siswa SDN di gugus 7 kecamatan Proppo Kab. Pamekasan. Ada pengaruh penggunaan LCD proyektor terhadap hasil belajar siswa SDN di gugus 7 kecamatan Proppo Kab. Pamekasan, dan ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap hasil belajar siswa SDN di gugus 7 kecamatan Proppo Kab. Pamekasan.



Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu sampai selesainya penelitian ini Bapak Dr. Sudi Dul Aji, M.Si. selaku Rektor Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Ibu Dr. Lilik Sri Hariani, M.Ak. selaku Direktur Pascasarjana Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Ibu Dr. Yuli Ifana Sari, M.Pd. selaku Kaprodi IPS Pascasarjana Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Kepada Dr. Endang Surjati, M.Pd. selaku pembimbing 1 dan Dr. Onik Farida N., M.Pd. selaku pembimbing 2.

Referensi

- Arikunto, s. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:: Rineka Cipta.
- Atmojo, S. E. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pengelolaan Lingkungan*.
- Bedemo, S. (2020). *Effects of Problem Based Learning on Students' Achievement and Attitude Towards Physics (Mechanics): The Case of Gilgel Beles College of Teachers Education*.
- CelikFatihOnder, P. (2021). *The effects of problem-based learning on the students' success in physics course*.
- Cwynar, E. M. (2020). *The Effects of Problem-Based Learning on the Academic Achievement of Elementary Students and Teacher Perception*.
- Darmawati, D. (2022). *The Effectiveness of Using LCD Projectors in Increasing Interest in Learning PAI Student of SMPN 3 Lemito Pohuwato District*.
- Kurniawan, A. (2020.). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Tahfidz Darul Ulum Banyuwanyar Pamekasan*.
- Munawaroh. (2021). *The effect of problem based learning (pbl) model on student learning motivation inproducts, creative and entrepreneurship subject in Eleventh Grade of SMK PGRI 1 Jombang*.
- Qibtiyyah, M. (2020). *pengaruh penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA*.
- Sari, I. K. (2020). *The effect of problem-based learning and project-based learning on the achievement motivation*.
- Sarminto, J. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD oyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS*.
- Ulum, M. (2020). *The Effect of The Use of E-Learning Technology (Media LCD Projector) on The Achievement of Class IX SKI Lessons at Islamic Junior High School 2 Ponorogo*.